REVISTA OFICIAL DE VIDEOJUEGOS NINTENDO

NINTENDO 64 GAME BOY COLOR NINTENDO GAMECUBE GAME BOY ADVANCE

Nintendo® Acción

HOBBY PRESS

REPORTAJES

- Así será Game Boy Advance
- Accesorios para Game Boy Color

EDICIÓN ESPECIAL

NOVEDADES

POKéMON ORO Y PLATA

Pokémon Puzzle Challenge

Pokémon Pinball

Pokémon Trading Card

Warioland 3

Zelda DX

Alice in Wonderland

Mario Tennis

Warioland 2

Mario Golf

Tetris DX

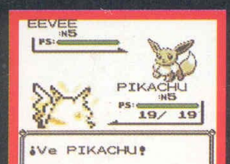
Game & Watch Gallery 3

¡¡Hazte con todos!!

LOS MEJORES JUEGOS DE GAME BOY COLOR



Super Mario Bros DX



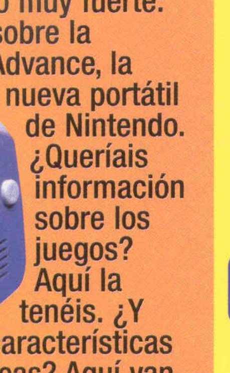
Pokémon Amarillo, Rojo y Azul



Donkey Kong Country

SUMARIO NÚMERO ESPECIAL | JUNIO 2001

REPORTAJE



Como primer plato, uno muy fuerte: completísimo avance sobre la llegada de Game Boy Advance, la nueva portátil de Nintendo. ¿Queríais información sobre los juegos? Aquí la tenéis. ¿Y características técnicas? Aquí van todas, no falta detalle.

SUPER MARIO BROS DX

Si buscas un buen juego de plataformas, aquí tienes el mejor. Se acabó la búsqueda.





POKéMON ORO Y PLATA

El Pokémon más nuevo, el más esperado, analizado con pelos y señales.

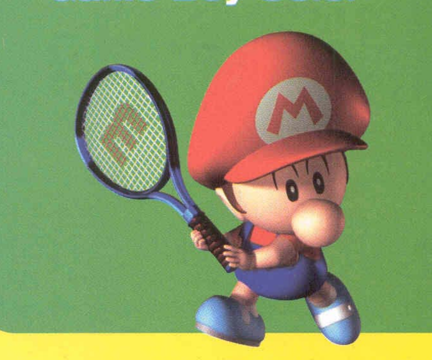
Y ADEMÁS...

Los juegos que más pitan en Game Boy Color, con sus puntuaciones, las mejores pantallas... y los accesorios, para que juegues mejor.



DONKEY KONG COUNTRY

Chulo lo del mono, ¿verdad? Pues te has perdido lo mejor. Y eso está en la página...



Staff

Director: Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redacción: Javier Domínguez (Jefe de sección)
Diseño y Autoedición: Miguel Alonso (Jefe de maquetación), Augusto Varela
Secretaria de Redacción: Ana Torremocha
Colaboradores: Héctor Domínguez, Juan Carlos Herranz, Ismael Rodríguez, Angel Luis Guerrero, Pedro Ample, José Mª Cobas, Sergio Llorente, Bruno Nievas.



Edita: HOBBY PRESS, S.A.
Director General: Carlos Pérez
Directora de Publicaciones: Mamen Perera
Directores Editoriales: Amalio Gómez, Cristina Fernández y Tito Klein
Director Comercial: Javier Tallón
Directora de Marketing: María Moro
Director de Distribución: Luis Gómez-Centurión
Director de Producción: Julio Iglesias
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier del Val
Fotografía: Pablo Abollado
Departamento de Circulación: Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones: Cristina del Río, María del Mar Calzada

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Directora de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad: Pilar Blanco
E-mail: pblanco@hobbypress.es
C/Pedro Teixeira, 8. 9ª planta. 28020 Madrid
Tel. 902 11 13 15. Fax: 902 11 86 32
Norte: María Luisa Merino
C/Amesti, 6-4º. 48990 Algorta, Vizcaya
Tel. 94 460 69 71. Fax: 94 460 66 36
Cataluña/Baleares: Juan Carlos Baena
E-mail: jcbaena@hobbypress.es
C/Numancia, 185-4º. 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34. Fax: 93 205 57 66
Levante: Federico Aurell. C/Transits, 2-2ºA 46002 Valencia. Tel. 96 352 60 90. Fax: 96 352 58 05
Andalucía: María Luisa Cobián
C/Murillo, 6. 41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla
Tel. 95 570 00 32. Fax: 95 570 31 18
Redacción:
C/Pedro Teixeira, 8. 2ª planta. 28020 Madrid
Tel. 902 11 13 15 . Fax: 902 12 04 48
nintendoaccion@hobbypress.es
Pedidos y Suscripciones: Tels. 902 12 03 41 902 12 03 42 Fax: 902 12 04 47
Distribución: Dispaña. C/General Perón, 27-7ª planta 28020 Madrid Tel. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tel. 91 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA
Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid
Depósito Legal: M-36689-1992

ARI Asociación de Revistas de Información

Publicación controlada por OJD

Hobby Press es una empresa de **Grupo Axel Springer**

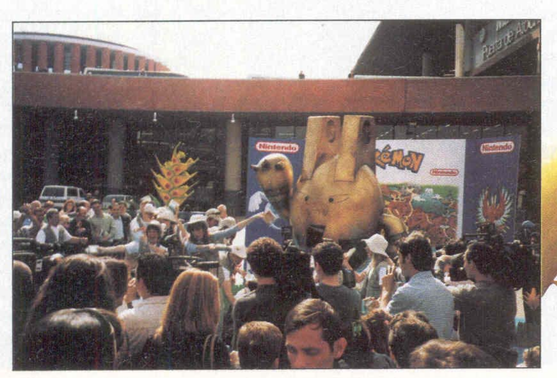
AS

NINTENDO ACCIÓN
Revista mensual de consolas Nintendo
NÚMERO ESPECIAL

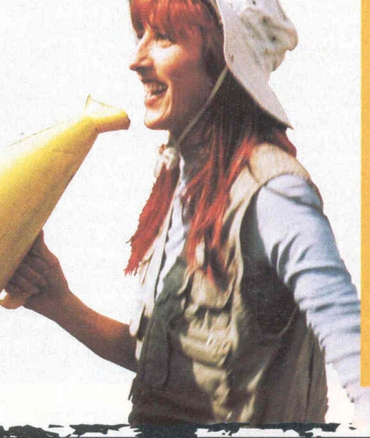
POKéMON ORO Y PLATA SE PRESENTA EN SOCIEDAD

La humorista Paz Padilla ejerció de anfitriona

Nintendo España presentó las nuevas ediciones de Pokémon a bombo y platillo. El espectacular acto tuvo lugar en la **madrileña estación de Atocha**, el viernes 6 de abril, y contó con una **escenografía** que simulaba la llegada de una expedición desde el mismísimo Johto. Comandados por la **humorista Paz Padilla,** el equipo de expedicionarios descubría los nuevos Pokémon a su llegada a Atocha, frente a una enorme estatua de Elekid. Los chavales asistían estupefactos a la presentación, mientras ya se veían probando los nuevos cartuchos, todo felices ellos. Y así fue, justo a continuación todos nos dirigimos al **restaurante Samarkanda,** en la vieja estación madrileña, para disfrutar de las delicias Oro y Plata. Paz Padilla siguió haciendo los honores, y altavoz en ristre y mucha gracia, presentó a la concurrencia los dos juegos. Ni que decir tiene que **las novedades de Oro y Plata** encandilaron a todo el mundo: que si la guardería, las nuevas especies, el sexo de los Pokémon... Por supuesto, todo el que quiso pudo probar el juego y dar los primeros pasos en el nuevo mundo de aventuras que se esconde en su interior. Desde ya es todo vuestro.



Un gigantesco Elekid saludaba a los exploradores recién llegados a la estación de Atocha, donde iban a descubrir el gran tesoro de Pokémon Oro y Plata. Instantes de emoción.



MARIO KART ADVANCE

Para septiembre, se espera el regreso del rápido piloto

Es uno de los títulos más deseados de Game Boy Advance, ¡¡y ya tiene fecha!! Será en septiembre cuando Nintendo España lance un nuevo Mario Kart. Sí, la base es el juego de Nintendo 64, y cuenta con unos **gráficos muy detallados**, una **animación suave y fluida, y un modo 4 jugadores que es la bomba.**





Sí, guau, es el clásico de N64, ¡¡mejor que nunca en tu GBA!!

NINTENDO GAMECUBE, EN SEPTIEMBRE EN JAPÓN

Se mantiene primavera de 2002 para la llegada a Europa

Nintendo Japón ha anunciado oficialmente que la nueva GameCube estará definitivamente en **septiembre** a la venta en Japón. La fecha inicial para aquel país era julio, pero un problema con el **abastecimiento de componentes** ha obligado a retrasarla. Según parece, en julio podría haber consolas en las tiendas, pero no tantas como sería necesario. En **USA, Nintendo ha retrasado la máquina a noviembre,** pero en Europa primavera de 2002 se mantiene como fecha final.

LINK REGRESA ESTE OTOÑO

Los dos nuevos capítulos de Zelda para GBC llegarán en castellano

Zelda regresa a Game Boy Color de la mano de dos cartuchos, dos aventuras que verán la luz simultáneamente. Se trata de **Zelda: Oracle of Ages y Zelda: Oracle of Seasons.** La gracia es que **ambas aventuras son "combinables",** de modo que nuestro avance en una de ellas puede **modificar las características** y situaciones del siguiente cartucho a través de un sistema de passwords.

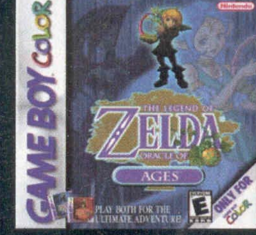
En ambos juegos nos esperan **jugabilidad y personajes diferentes.** Ages se centra más en la lucha y transcurre en Hologram. El ítem clave es la **Vara de las Estaciones,** capaz de modificar el clima. Seasons nos desafía a **resolver puzzles,** sucede en la tierra de Lens y el ítem clave es un **arpa mágica** con la que podremos saltar en el tiempo. Los dos juegos aterrizarán en **septiembre.**

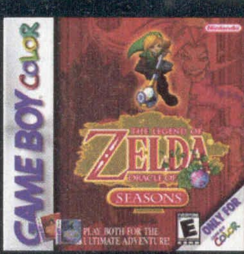


El engine está basado en las exitosas aventuras de Links Awakening.



La nueva aventura de Zelda promete ser colosal. ¡Qué ganas!





Este es el aspecto de las cajas americanas de los juegos. Los publicará Nintendo España.

TODOS LOS DETALLES SOBRE EL LANZAMIENTO DE LA CONSOLA MÁS ESPERADA: PRIMEROS JUEGOS, ACCESORIOS...

GAME BOY ADVANCE

EL FUTURO YA ESTÁ AQUÍ

Por fin, lo que esperabais ha llegado. Aquí está **Game Boy Advance, una máquina tecnológicamente asombrosa,** una revolucionaria consola que te permitirá disfrutar con los mejores juegos en cualquier parte. Con la **potencia de una consola de sobremesa** y la portabilidad de una Game Boy. Impresionante.

Éxito total

Desde luego bien orgullosos pueden estar sus "papás", el **departamento R&D1 de Nintendo en Osaka.** Su máquina es la evolución perfecta de Game Boy Color: **la pantalla es un 50% más grande, las pilas duran un 50% más y la resolución de la imagen es un 66% mayor.**

No hay duda, tiene la tecnología de su lado. Gracias a su potente hardware es capaz de realizar rotaciones, escalados de sprites y transparencias como si tal cosa, proporcionando a los juegos efectos únicos. Y juegos, muchos y buenos, no le van a faltar. En **Japón salieron 25 títulos a la venta al mismo tiempo que la máquina, desbordando la fiebre por la consola (Super Mario barrió en ventas al resto).** Obviamente había y hay donde elegir. Para España están confirmados al menos 8 títulos, que también verán la luz el **22 de junio,** junto a la consola. Tres son de Nintendo: **F-Zero, Super Mario Advance y kurukuru kururin;** dos los lanzará Konami: Krazy Racers y Castlevania; Ubi pondrá a la venta un Rayman muy especial; de Kemco veremos Top Gear GT Championship; y Activision nos regalará un Tony Hawk 2 de lujo. Estos últimos lanzamientos son provisionales, así que no os toméis la fecha al pie de la letra.

El caso es que a final de año se calcula que habrá **más de 40 juegos disponibles para Game Boy Advance.** De todos los géneros, compañías, y para todos los estilos. Muchos de ellos te permitirán **competir contra tres amiguetes con un sólo cartucho.** ¿No te parece genial?

En fin, que todo un nuevo mundo de juegos te espera en tu tienda a partir del **22 de junio.** Bastan **20.000 pesetas** para formar parte de él.



Cuatro colores, cuatro sabores Estos son los modelos de Game Boy Advance que finalmente se pondrán a a la venta en España. Como veis, se ha añadido uno a última hora. Un rojo/rosa que acompaña los azules, blancos y transparentes.

¡¡ESTO ES TECNOLOGÍA!!



Aquí tenéis las principales características técnicas de la máquina. Quedaos con algunos datos, que de verdad se nos antojan "milagrosos".

- **Tamaño consola** 82 mm. x 144.5 mm. x 24.5 mm.
- **Peso** 140 gramos aproximadamente.
- **Pantalla** TFT 40.8 mm X 61.2 mm
- **Resolución** 240 x 160 pixels, 32.000 colores
- **CPU** 16 Mhz 32 Bit RISC + 8 Bit CISC-CPU
- **Memoria** 32 Kb WRAM + 96 Kb VRAM 256 Kb WRAM
- **Alimentación** 2 pilas AA, adaptador especial
- **Duración de las pilas** 15 horas
- **Cartucho** (tamaño) 34.5 mm. x 60 mm. X 9.5 mm.

FIEBRE AMARILLA



A pesar de las colas que a los japoneses les encanta montar frente a las tiendas, no hubo ningún problema para hacerse con una GBA. El suministro de consolas fue suficiente (recordemos que Nintendo aumentó la producción), y se batieron records de ventas: **más de 500.000 máquinas** salieron de las tiendas niponas en los cuatro primeros días. El juego que más se vendió fue **Super Mario Advance.**

LOS PRIMEROS JUEGOS

F-ZERO MAXIMUM VELOCITY

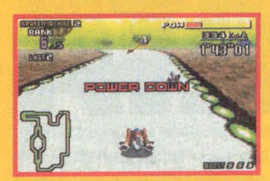
- Compañía: **Nintendo**
- Tipo: **Carreras**
- Jugadores: **1-4 simultáneos**
- Accesorios: **Cable Link GBA**











F-Zero para GBA es un juego completamente nuevo. Incorpora circuitos recién diseñados y vehículos a estrenar. Cronológicamente, **la acción sucede 25 años después del cartucho de SNES,** con los descendientes de pilotos tan famosos como el Capitán Falcon probando sus habilidades al volante de las nuevas máquinas. El músculo central de la máquina acepta el desafío y los botones L y R prometen un **control perfecto sobre las naves.** Si has jugado con alguna de las versiones que han visto la luz hasta el momento (SNES o N64), volverás a sentir el **gusanillo de la velocidad,** sino, ya ha llegado el momento de que lo descubras. Mejor aun a **cuatro jugadores simultáneos,** claro, que hay que darse un lujo.

SUPER MARIO ADVANCE

- Compañía: **Nintendo**
- Tipo: **Plataformas**
- Jugadores: **1-4 simultáneos**
- Accesorios: **Cable Link GBA**

Será el **gran triunfador de GBA.** Lo suponíamos antes de echarle un ojo, y lo ratificamos ahora que hemos jugado con él. ¿Palabras que se nos vinieron a la mente? Pues por ejemplo **rápido, jugable, adictivo, explosión de gráficos,** escalado de sprites, "pásame ya la consola que tu has jugado un segundo más de lo acordado". Es mucho **más que Super Mario Bros 2,** aunque de poco te servirá saber que ésa ha sido la base. Tiene una **nueva cara estética y niveles creados especialmente para la Game Boy Advance.** Además, con el cable adecuado, o sea el popular link, la **fórmula multijugador** cobra una nueva dimensión. No, no tienes que saltar sobre los enemigos con el trasero: ahora hay que arrojar ítems.











KURUKURU KURURIN

- Compañía: **Nintendo**
- Tipo: **Acción**
- Jugadores: **1-4 simultáneos**
- Accesorios: **Cable Link GBA**











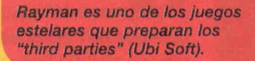
Su lanzamiento está confirmado tanto en Japón como en Europa, ya que de momento los americanos no han querido saber nada del cartucho que muchos han definido como **"el juego de acción más simple del mundo".** Para poneros en situación, **Kururin es el héroe de la acción.** Pilota un helicóptero, pero es tan básico, tan básico que en realidad es **un stick, un palo,** que gira lentamente por la pantalla (echad un ojo a las ídems si no lo veis claro). Nuestro objetivo es conducir a Kururin a lo largo de los **laberínticos niveles,** desde el principio hasta el final. Suena divertido, ¿no? Atentos además porque hay **cuatro modos de juego,** uno de ellos especial para cuatro jugadores. Bueno, puede que el nombre sea raro, pero seguro que funciona.

LO QUE VIENE

En septiembre aterrizará en GBA un juego que muchos de vosotros estáis esperando: **Mario Kart Advance.** Llegará de la mano de Nintendo España y nos aseguran que será prácticamente como la versión de Nintendo 64: 1-4 jugadores simultáneos, escalado de sprites, rotaciones, ¡la bomba! Y hablando de bombazos, os confirmamos que hay un nuevo **Metroid** en desarrollo (¿os lo imagináis en GBA? debe ser la repera), y que para finales de año llegarán juegazos como **WarioLand 4,** la culminación de una saga, **GB Wars o Golden Sun,** estrategas de lujo.

Respecto a los licenciatarios, también preparan una buena avalancha de títulos. El "día D" os vais a encontrar con apuestas tan fuertes como **Tony Hawk 2,** de Activision, **Rayman,** de Ubi Soft, **Army Men Advance,** de 3DO, o **Top Gear GT,** de THQ. Y en el horizonte asoman cosas como **Earthworm Jim o Iridion 3D,** ambos de Majesco; **Ready to Rumble 2,** de Midway; **Sonic the Hedgehog,** de Sega, que esperamos para septiembre; **Final Fight** y **Super Street Fighter II,** de Capcom... En total, **40 títulos** disponibles para navidades. Sí, una bomba.





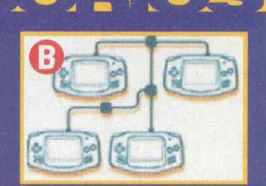
Rayman es uno de los juegos estelares que preparan los "third parties" (Ubi Soft).



GBWars nos llegará de la mano de Nintendo, y va a poner de moda la estrategia.

ACCESORIOS



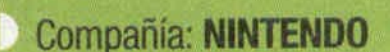


Junto con la máquina se pondrá a la venta el **CABLE LINK GBA** Ⓐ, un periférico que permite **conectar** Ⓑ **cuatro máquinas para disfrutar de partidas simultáneas.** Este sistema funciona/es compatible con un solo cartucho (caso de Super Mario Advance) pero matizamos que sólo ocurre en el caso de que el juego esté diseñado expresamente. Además, para el mes de **julio** se lanzará el **adaptador a corriente,** una buena inversión para ahorrarse un dinerito en pilas.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY COLOR





- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **NINTENDO GAME FREAK CREATURES**
- Tipo de juego: **RPG**
- Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**



- **COMPATIBLE GB**
- **BATERÍA: SÍ**
- **PASSWORDS: NO**



- **1-2 JUGADORES**
- **250 POKéMON**
- **INFRARROJOS**
- **GB PRINTER**
- **LINK CABLE**
- **TRANSFER PAK**

"Platoro y yo": una obra maestra

POKéMON ORO Y PLATA

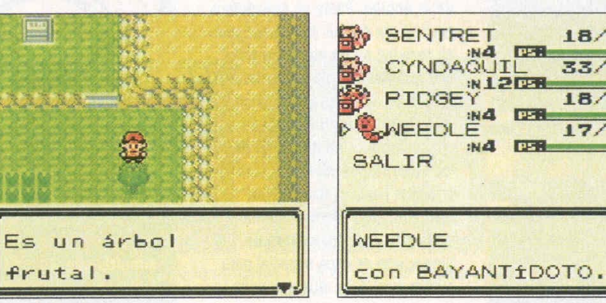
Quien no haya jugado con Pokémon, que levante la mano! Vaya, ¿todavía hay uno que no? Pues hacemos un repaso rápido: la cosa va de viajar por el mundo atrapando Pokémon, que son unos bichos muy monos, y de luchar contra todo el que se te cruce utilizando a los citados. El objetivo es llegar a ser el mejor entrenador del mundo y poder decir a voz en grito...



¡Tengo todos los Pokémon!

Es igual. Poseer la ediciones Roja, Azul o Amarilla no es obstáculo para que te hagas también con las ediciones Oro o Plata. **El concepto no cambia, pero te aseguramos que te parecerá un juego totalmente nuevo.** De momento, el **reloj interno** del cartucho, que no para de funcionar aunque apagues la consola, te hará **ver el mundo Pokémon de otra manera.** Para hacerte con todos tendrás que jugar, no día y noche, pero sí de día y de noche. ¿Has visto alguna lechuza a las doce de la mañana en el bar de la plaza de tu pueblo, tomándose algo? Seguro que no, porque son aves que solo salen por ahí una vez ha atardecido. Pues lo mismo pasa con muchos de los nuevos Pokémon de Oro y Plata: **sólo podrás capturarlos a ciertas horas** y tampoco van mucho por tu pueblo.

Pero este concepto de adicción sempiterna no es más que el principio. Tenemos **cien Pokémon más, un nuevo mundo que explorar**



Busca en todos los árboles, pues con mucha probabilidad encontrarás bayas...

...que puedes dar a tus Pokémon. Así se curarán ellos solitos sin perder el turno.



El mundo de Johto.
Como veis, es grande y con zonas muy distintas. De esta bella representación se puede sacar en claro que sí, que hay un tren que coger, que el Coliseo tiene pinta de Coliseo romano (pero con arbolitos), y que además de todo lo que se ve, falta Kanto por explorar.

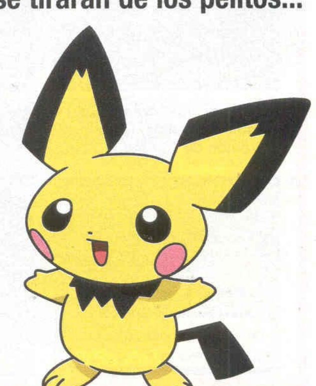
(además del antiguo), el **teléfono de la Pokégear** (que crea un inesperado sentimiento de seguridad al poder estar en contacto con tu mamá), el misterio de los símbolos **Unowns,** la incógnita de la **cría de Pokémon,** y la enorme interactividad con otros usuarios de GBC (e incluso con el podómetro Pikachu Color) gracias al **fructífero uso de los infrarrojos,** además del cable Link.

El único pero que podemos poner es lo **poco que ha cambiado el aspecto técnico.** Sólo ha ganado en las animaciones de combate y en el uso de 56 colores. Pero, ¿para qué más? **Tampoco hay quien pueda plantarle cara.** Si estás en el fenómeno, te satisfará aún más que los anteriores. Si nunca has jugado, hazte un favor, pruébalo y disfruta. Te convencerá enseguida.

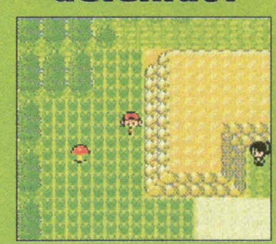
LOS INFRARROJOS dan mucho juego. Con ellos puedes cambiar regalos con otros jugadores, pero los usuarios de las antiguas GB se tirarán de los pelitos...



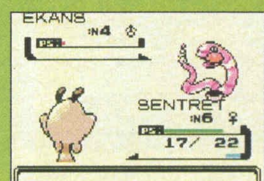
Es que el otro día sacamos a Jimmy de paseo sin cad... ¡Ah! ¿Los Wooper, dice?



¡Queda usted detenido!

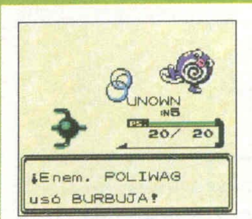


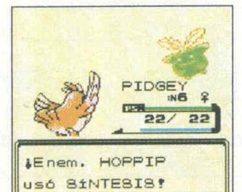


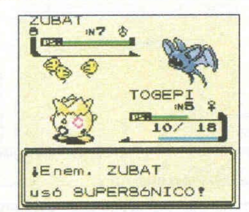


¡QUE NO! ¡NO SE DETIENEN! Los Pokémon, bienhadado Jimmy, ¡SE CAPTURAN! Parece increíble que, después de tanto tiempo, aún no sepas cómo se hace... Primero, sólo se capturan PKMN salvajes. Debes reducir su barra de energía o inmovilizarlos, y luego tirar la Pokéball. Jimmy: Sí, a ver... ¡toma! Ahora la ésta. ¡Sí! ¡Tengo una Mari macho!

¡Anímate un poco!

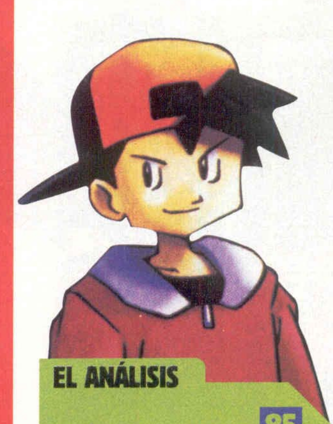








Los combates de Oro y Plata son mucho más moviditos que los de ediciones anteriores. Podremos ver las burbujas de Poliwag ir hacia el enemigo, efectos de color en Destello y Síntesis, pajaritos para los Confusos y muchos más detallitos.



EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 85
▲ Mejoras en el uso del color y animaciones, hacen a los Pokémon más vivos.
▼ Todo tiene la misma pinta que en anteriores PKMN.

SONIDO 89
▲ Melodías derivadas de las ediciones anteriores. Silbarás.
▼ Los efectos, a pesar de ser muy numerosos, siguen sin impresionar.

JUGABILIDAD 98
▲ El juego más adictivo que ha pasado por aquí. Eso del reloj interno hace que te enganches una barbaridad.
▼ Puede provocar problemillas con tu pareja. Cuando hay que jugar, se juega. Nada de cine.

DURACIÓN 98
▲ No sólo ha aumentado el número de Pokémon. Las posibilidades de interacción con otros jugadores han crecido enormemente.
▼ Los usuarios de GB normal verán restringida su "sociabilidad" por los infrarrojos.

TOTAL 97

- Es **imprescindible hacerse con un cable Link.** Si no tratas con otros jugadores, no hay **Pokédex completa.**
- Tienes que encontrar tiempo para jugar, y rápido. Esta tarde no se escapará ese Hoothoot.

EL RANKING

- **1. Pokémon Oro/Plata.**
  2. Pokémon Ro/Az/Am.
  3. The Legend of Zelda DX.
- El género del Rol tiene un nuevo rey. Si la aventura de Link fue lo más adictivo en su día, los Pokémon y su factor "coleccionable" se comieron el mercado. Ahora, con **Oro y Plata, llega la adicción absoluta.** Imprescindible, te gusten o no las anteriores.

¡Sólo te costará 1.000.000₽!

¡Ah! Bueno, si sólo cuesta eso, deme cuatro. ¡Que no queremos un yate!



Sí, y nosotros a la Mari la llamamos Cleodovalda, por abreviar un poco.

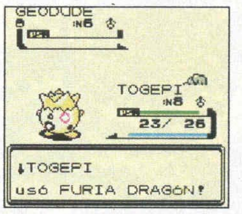
ATAQUE METRÓNOMO

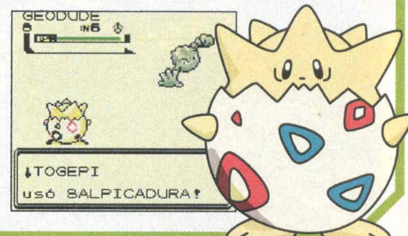






*Este ataque con el que nace Togepi es, sencillamente, **aleatorio.** Cuando lo uses, puede salir cualquier ataque de cualquier Pokémon. Todo un vicio.*





TOPE 100 nuevos Pokémon que capturar, un enorme mundo por explorar, cientos de entrenadores que vencer, poderosos líderes de gimnasio, un rival despiadado... ¿puedes pedir algo más?

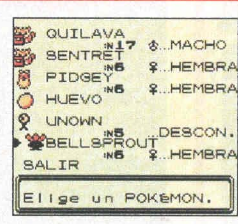
¡YA ERA HORA DE QUE TE CAMBIASES ALGO!



Este es el lugar del primer cambio. Cerca del Centro Pokémon de Ciudad Violeta.



Aquí está el encabezonado con Bellsprout, que a cambio te dará un pétreo Onix.



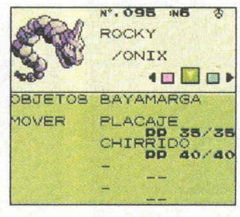
¡Corriendo a por uno! ¡Ya! Pues aquí tienes, chaval, por nosotros que no quede.



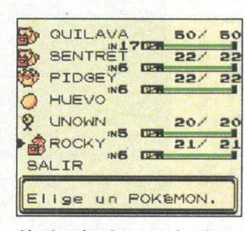
Esto es un paralelismo con la realidad que confundirá a más de un Jimmy.



Tras la secuencia de cambio, el chaval está que se traga los pies de puro contento.



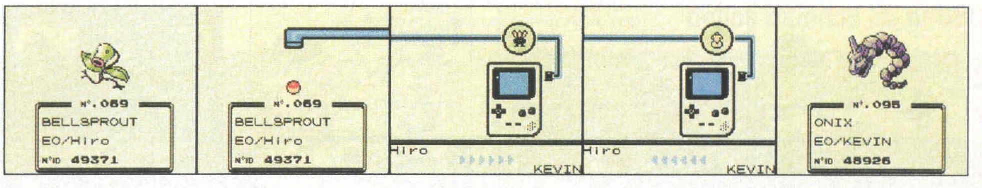
Y eso mosquea. A ver si es que nos ha colado un pufo maestro... Pues parece sano.



¡Y además viene equipado con una baya! Pues nada, lo probaremos en combate.



Sí, es un buen chaval. Si vuelves a visitarlo, te preguntará por su Rocky.



Cuando se produce un **intercambio con un entrenador del juego,** la secuencia de transmisión es la misma que verás cambiando Pokémon con otros usuarios de Pokémon Oro y Plata. Utilices o no el Link, verás cómo tu Pokémon se cuela por **el cable,** se introduce en la GBC de tu socio, y su Pokémon hace el mismo recorrido en sentido contrario.

Hasta que se desgasten los pulgares

POKéMON PINBALL

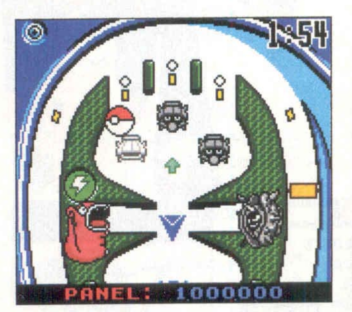
Adicción. Es aquello que nos hace olvidarnos de que la consola tiene un interruptor para apagarla. Algo como lo que sucede en Pokémon Pinball.

Pika, Pika, ¡Ouch!...

Y seguirá picando, porque para **capturar los Pokémon** en esta edición tendremos que **golpearles con la Pokéball** que hace de bola en este pinball. Pero también podéis **evolucionarlos, cambiar de zona, multiplicar los bonus,** o entrar en minijuegos en cualquiera de las dos mesas del cartucho.

La **realización técnica** ayuda a no despegar los ojos, ya que el colorido de las mesas y los sonidos de los diferentes Pokémon son geniales.

Amantes del pinball, no encontraréis nada mejor en vuestra Game Boy. Pokéfans, es hora de que os animéis a probar otra cosa. Esto os va a molar.



Los Shellder hacen de reboteadores. ¡¡Sí, están todos los Pokémon!!



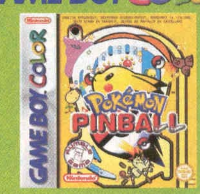
Cambiar de escenario es esencial para conseguir los Pokémon más rarillos.



Cada Diglett de este subjuego de bonus vale un millón, y el Dugtrio final, más.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY COLOR



- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **NINTENDO GAME FREAK**
- Tipo de juego: **PINBALL**
- Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**
- Mesas: **2**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**

- **COMPATIBLE GB**
- **GAMEBOY PRINTER**
- **BATERÍA: SÍ**
- **1 JUGADOR**

TOTAL 95

¡Arrastro!... ¿o no era así?

POKéMON TRADING CARD

Nintendo no descuida el fenómeno Pokémon en ninguna de sus variantes, aunque algunas parezcan lejos del videojuego, como la colección de cartas intercambiables. Sin embargo, aquí llega Pokémon Trading Card, un cartucho en el que se ha conseguido unir la adicción de las cartas con la emoción de la aventura.

Póker, Blackjack, Cuatrola...

No, no, no, aquí no se juega a nada de eso. Para enseñarnos la mecánica de juego tenemos al **Dr. Mayo** que, con su brillante tutorial, nos enseñará a jugar en un "pispás". En cuanto salgamos de su laboratorio, estaremos listos para **enfrentarnos a los 8 grandes maestros, cartas en ristre.** La gracia de verdad está en ir formando nuestro mazo para vencer al rival que se ponga por delante (y habrá muchos y muy fuertes), pero lo cierto es que la cosa engancha mucho más si el que se pone delante es un "humano", ya que así descubriremos si sirve de algo la experiencia acumulada. En resumen, un **reto para los no iniciados, un flipe para los fans de las cartas.**



La mano empieza con 7 cartas elegidas del mazo.

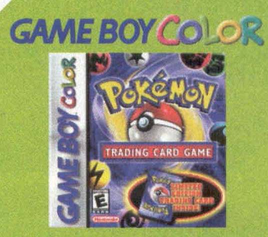


Debemos vencer a los líderes de los 8 clubes.



Los combates se controlan desde esta pantalla.

ENTRENANDO



Además de Pokémon, también disponemos de cartas de entrenador, que afectarán decisivamente a la partida.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY COLOR

- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **NINTENDO**
- Tipo de juego: **CARTAS INTERCAMBIABLES**
- Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**
- Fases: **8 CLUBES**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**

- **COMPATIBLE GB**
- **BATERÍA: SÍ**
- **1 Ó 2 JUGADORES CABLE LINK.**

TOTAL 91

Encontraréis una completa guía de Pokémon Trading Card en nuestra **Revista Pokémon nos 7, 8 y 9**

Ediciones Roja, Azul y Amarilla

POKéMON

FICHA TÉCNICA

GAME BOY COLOR







- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **NINTENDO - CREATURES - GAME FREAK**
- Tipo de juego: **RPG**
- Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**
- Fases: **MUNDO DE KANTO**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**

- **COMPATIBLE GB**
- **BATERÍA: SÍ**
- **2 JUGADORES CON CABLE LINK**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 81
Sin pretensiones cuando nos movemos por el mapeado. Es en los combates donde se luce.

SONIDO 87
Música pegadiza. Buenas voces de Pikachu en Amarillo.

JUGABILIDAD 94
Ningún problema con el control del personaje. El sistema de menús es ágil y fácil.

DURACIÓN 95
Luchar, explorar, coleccionar, intercambiar,... Las posibilidades de juego son casi infinitas.

TOTAL 93

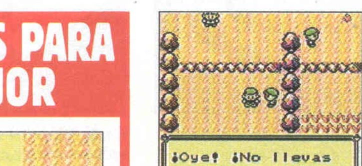
Y llegó el fenómeno. Aterrizaban primero las ediciones Roja y Azul. Luego, cuando la cosa prometía marcha, apareció el Amarillo, para deleite de todos los seguidores de Pokémon y más especialmente de Pikachu. Pero detrás de un fenómeno de masas de tal magnitud tenía que haber algo. Ese algo es el mejor juego de rol que se haya visto jamás en GBC.

¡"Pa' mí, pa' mí" todos!

Cuando empezamos la partida, todo parece normalillo: la vista tipo Zelda, pueblecillos, bosques,... Pero pronto nos entregarán nuestro primer Pokémon y empezaremos a combatir con Pokémon salvajes y con otros entrenadores, llegaremos a pueblos, se nos plantearán nuevos retos, y todo mientras intentamos capturar a todos los Pokémon, hacernos con ellos. Al final terminaremos totalmente enganchados al juego sin darnos mucha cuenta de cómo. Y es que **el secreto está en los 151 Pokémon,** 151 criaturas que no abandonarán nuestros pensamientos hasta que los hayamos capturado a todos, subido de nivel, enfrentado con nuestros amigos... Un título que no te habrás perdido, ¿verdad? Pero cómo, ¿y tú sin Pokémon, aún?



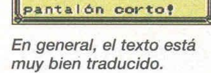
MEDALLAS PARA EL MEJOR



¡La MT34 incluye la VENGANZA!

CHARMANDER :N14 PS: 8/ 38
aquí tienes la MEDALLA-ROCA!

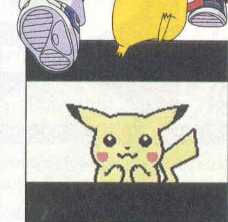
Existen ocho gimnasios Pokémon con su correspondiente líder. Para enfrentarse a cada uno de ellos habrá que llevar Pokémon bien entrenados, porque la lucha es feroz. El primero es Brock, que premia con la medalla-roca.



En general, el texto está muy bien traducido.



Las MT enseñan nuevas habilidades a los Pokémon.



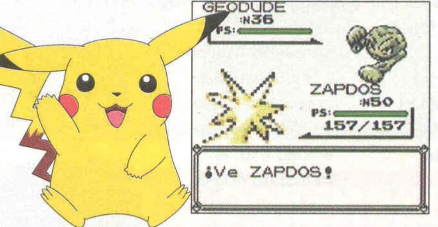
En la edición Amarilla, te acompañará Pikachu.

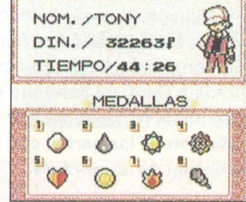
¡SI DARWIN LO VIERA!

La evolución es bastante peculiar en Pokémon. Como todos sabréis, al llegar a un determinado nivel cambian de aspecto.

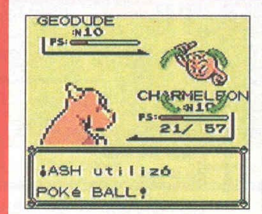


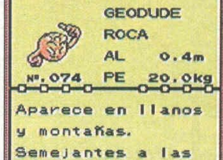






NI RIFLE, NI CAÑA: POKéBALL





Esta bolita roja y blanca sirve para atrapar y almacenar nuestros Pokémon. Pero no se trata de llegar y atrapar, antes tendremos que debilitarlos luchando.

Si buscas lo mejor, Rare y Donkey Kong

DONKEY KONG COUNTRY

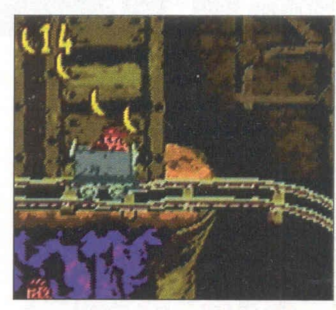
Al ser una conversión de un juego (un clásico, en fin) de SNES, todos nos preguntábamos si aquello iba a quedar comestible en una pantalla más pequeña y una consola menos potente. La gente de Rare, como suele hacer, siempre tiene preparado el doble de lo que se espera, y el resultado es, sino mejor, tan bueno como disfrutamos en 16 bits.

Mi reino por un plátano

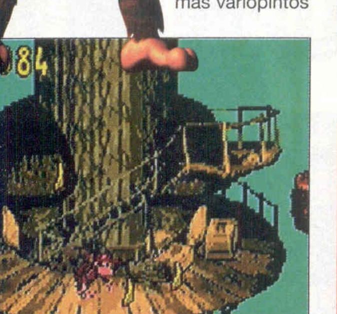
Si ya has jugado a los Donkey Kong –¿ah, no?–, seguro que sabes de qué va la movida; si no, seremos breves y concisos: **es un plataformas de aúpa con acción a raudales** que se desarrolla mediante un suave scroll multidireccional a lo largo de nada menos que **41 fases por tierra, mar y aire,** en los escenarios más variopintos y con **montones de secretos** que proporcionan nuevos extras.

El sistema de juego nos permite manejar tanto a **Donkey –fuerte y lento– como al pequeñajo Diddy –más rápido y canijo–,** para superar sin dificultades determinadas situaciones. Basta con pulsar Select en mitad de una partida para saltar de uno a otro.

Como novedades respecto a la versión de SNES, lo más interesante es que **se ha incluido un nuevo escenario,** pero además hay que destacar que está en **castellano,** que incluye un modo de mini-juegos y una opción para imprimir imágenes. Así que vete preparando un cargamento de pilas, porque el juego es de los que duran y duran...



La carretilla que nos hizo sufrir a todos en 16 bits, vuelve para seguir... jorobando.





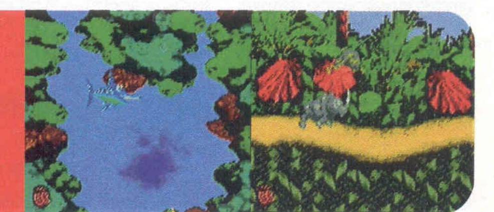


El abuelo recuerda sus tiempos de jugador consolero, cuando con 32 megas tenías para 128 juegos.

LOS GRÁFICOS **Están realmente bien. ¿Que cómo lo han conseguido? Pues con un nuevo motor de juego y gráficos en alta resolución. Mira, mira las pantallas.**

FAUNA COLEGUITA

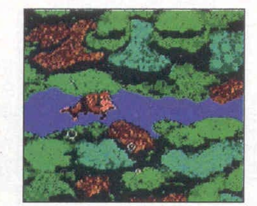
Winky la Rana, Rambi el Rinoceronte, Enguarde el Pez Espada, o Squawks el Loro nos ayudarán a descubrir secretillos.

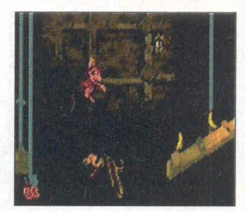


HACIENDO EL MONO DONDE SEA









Cada vez que cambiemos de escenario, además de cambiar de ambientación, lo haremos de situaciones y de retos. Desde cosas tan simples para un mono como trepar por una liana, a moverse en carretilla o saltar sobre buitres para utilizarlos como trampolín. En DKC nos encontraremos con situaciones realmente rocambolescas.

Pues claro que hay una guía de Donkey Kong Country. Búscala en Nintendo Acción nos 101, 102 y 103

FICHA TÉCNICA

GAME BOY COLOR

- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **NINTENDO-RARE**
- Tipo de juego: **PLATAFORMAS**
- Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**
- Fases: **7 MUNDOS**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**

- NO COMPATIBLE GB
- GAME BOY PRINTER
- INFRARROJOS
- BATERÍA: SÍ
- 1 Ó 2 JUGADORES CABLE LINK.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 97
Un nuevo motor de juego permite gráficos en alta resolución. Rico en color y escenarios.

SONIDO 93
Las melodías son variadas y divertidas. Los efectos, aunque contundentes, no destacan.

JUGABILIDAD 96
Dificultad progresiva con un montón de retos. Responde al momento a nuestras órdenes.

DURACIÓN 97
Es tremendamente largo, con un montón de secretos, modos y minijuegos.

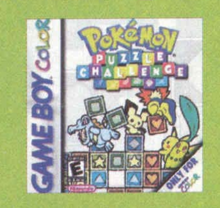
TOTAL 96

Se ofrece repartidor de "piezzas" (con Johto)

POKéMON PUZZLE CHALLENGE

FICHA TÉCNICA

GAME BOY COLOR





- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **INTELLIGENT SYSTEMS**
- Tipo de juego: **PUZZLE**
- Idioma: **TEXTOS EN ESPAÑOL**
- Fases: **4 NIVELES DE DIF.**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**

- **NO COMPATIBLE GB**
- **GAME LINK**
- **BATERÍA: SÍ**
- **DE 1 A 2 JUGADORES SIMULTÁNEOS.**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 85
No tienen casi importancia, pero son buenos, aun así. Con el estilo de la serie de TV.

SONIDO 86
Melodías de las de ponerse nervioso y buen acompañamiento de efectos: ¡bloing! ¡skench! ¡tring!

JUGABILIDAD 98
A veces necesitas que el control sea aun más rápido. Una vez enganchado, fan de por vida.

DURACIÓN 91
Queremos muchos más Pokémon, sí, pero entre modos, secretos y premios, es bastante.

TOTAL 94

Aquí llega un nuevo título Pokémon que, como sabréis si estáis al tanto de los juegos para N64, es la réplica en GBC de Pokémon Puzzle League. Como dice el propio título, es un puzzle, así que esta vez la forma de conseguir Pokémon pasa por utilizar la cabeza.

¡Cerebro, vamos!

Sí, sí, anímalo porque la cosa está dificililla. Como en N64, el juego sigue consistiendo en conseguir que **las fichas formen filas o columnas de tres o más unidades iguales,** utilizando para ello un cursor que las cambia de sitio. Las fichas van saliendo por abajo, empujando a las que ya hay y, si tenemos la desgracia de que llenen la pantalla, a correr al campo. Como siempre, difícil de explicar pero fácil de entender una vez se prueba.

Y cuando el cerebro empieza a funcionar y los dedos a responder, **no puedes aguantar un día sin jugar. Adicción pura** es la mejor definición de PPC, tal como es la de los buenos puzzles. Y más, porque resulta que **la unión del fenómeno Pokémon le da aún más gracia** a la novedad. En uno de los **ocho** (¡buf!) **modos** aparecemos con los tres Pokémon iniciales de Oro y Plata, y vamos **recorriendo Johto,** fase a fase, enfrentándonos a otros entrenadores. Lo bueno es que, quizás, alguno de los entrenadores que encuentres te den su Pokémon (si haces los trucos adecuados y ganas los combates). Y todo el que ha jugado Pokémon tiene dentro el gusanillo de "hazte con todos". Así que... **¡a por él!**



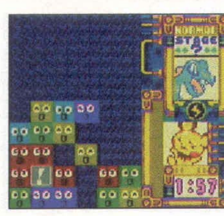
Los Pokémon ponen gestos de alegría o sufrimiento al atacar o recibir. ¡PI! ¡KAKA!







¡QUIERO MAS POKéMON!



Si aparece un entrenador inusual, con un Pokémon inusual, véncele y...



...¡ganarás su Pokémon! Algunos ponen cara de mucha pena, pero es para ti.



Y no sólo están Pikachu o Pichu, hay hueco para otros cuatro Pokémon secretos.



Mira por dónde, Marill está a punto de caer en nuestras zarpas. Relajaditos y a ello.

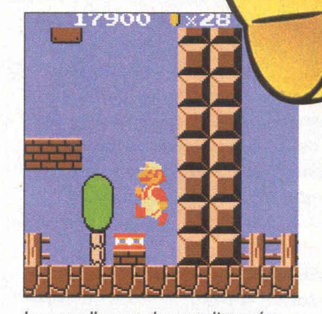
¡¡Mamma mía!!

SUPER MARIO BROS DX

Cuando Nintendo lanzó Super Mario Bros. DX lo hizo pensando en toda esa generación que creció jugando con el Mario de NES, pero también en toda esa "pobre gente" que ¡no conocía el juego que revolucionó el videojuego, dando a conocer las consolas! La ocasión la pintan alopécica: tienes, en un sólo cartucho, toda la adicción del juego, mejorada, coloreada, y con un montón de "extras".

Conociendo a Mario

Todo el mundo ha jugado alguna vez, y sabe que la primera fase se pasa con los ojos cerrados. Lo que no tantos conocen es la **ajustada curva de dificultad** que observaremos si seguimos avanzando. El resultado es tal que, hacia la mitad del juego nos encontraremos luchando contra el reloj entre ajustadísimos saltos, de manera que, o nos aprendemos la fase de memoria y ejecutamos cada salto perfectamente, o a casa. Y es ésta la auténtica gracia del cartucho, que **lo puede jugar todo el mundo, pero sólo los expertos le sacarán todo el jugo** y lo intentarán por trigésimo novena vez. Y habrá premio para los que perseveren, porque el cartucho viene **cargadito de sorpresas.** Empezando por los **tres modos de juego diferentes,** entre los que destaca el Original, que nos permite ir consiguiendo imágenes y "cosillas" a medida que completamos el juego una y otra vez para descubrir sus secretos. Por último, podemos observar cierto aspecto añejo en el apartado gráfico, pero se debe al hecho de ser una conversión directa de NES. Desde luego, un **título recomendable para todo el mundo.** Sin excepciones.

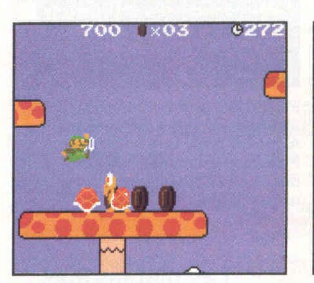


Los muelles ayudan a saltar más alto al protagonista, aunque a veces nos pasemos de altura.

TRUCO Antes de comenzar una partida, dirígete al modo "Toy Box" y luego a "Fortune Teller". Elige cartas hasta que te salga la que proporciona cinco vidas.

MODO CHALLENGE
En este modo, sin límite de vidas, tienes que encontrar las monedas rojas, los huevos Yoshi, y llegar a los puntos indicados.



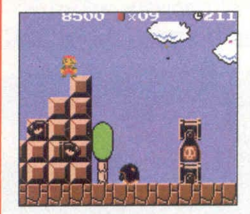
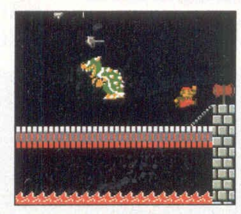
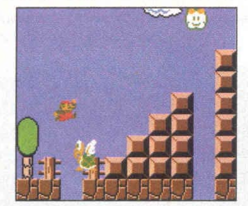
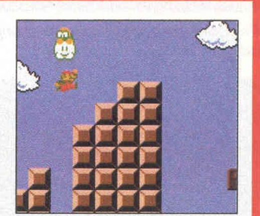






Para descubrir todos los secretillos tendrás que examinar cada fase palmo por palmo. Lo mínimo sería comprobar la entrada a todas las tuberías.

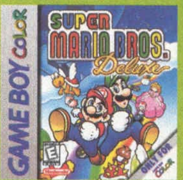
LAS SETAS NO MUERDEN, LOS CAÑONES SÍ

Muchos de los enemigos que Mario encontrará en su camino se limitan a pasar por allí con cara de distraído sin perseguirle ni nada. Es el caso de los grupillos de setas, las plantas carnívoras, o las tortugas. Cuando la cosa se pone fea es con los cañones, Lakitu en su nube o, por supuesto, con Bowser. Ninguno nos dejará en paz hasta que salgamos de allí.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY COLOR



- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **NINTENDO**
- Tipo de juego: **PLATAFORMAS**
- Idioma: **TEXTOS EN INGLÉS**
- Niveles: **72 FASES**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**

- **NO COMPATIBLE GB**
- **BATERÍA: SÍ**
- **1 JUGADOR**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 80
Son exactamente los mismos que en NES, pelín desfasado.

SONIDO 89
Los efectos, muy nítidos. El juego no sería el mismo sin su irrepetible banda sonora.

JUGABILIDAD 97
Sólo hay que acostumbrarse a la inercia de Mario, después el control se hace totalmente fiable.

DURACIÓN 95
¿Días?, ¿meses?... No sabemos cuánto tardarás en completarlo, pero sacando todos los secretos, seguro que muuuucho tiempo.

TOTAL 96

Sólo los maestros podrán descubrir los secretos de Mario Bros. Si quieres... Nintendo Acción nº 81



El malvado transformista vuelve...

WARIOLAND 3

FICHA TÉCNICA

GAME BOY COLOR

- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **NINTENDO**
- Tipo de juego: **PLATAFORMAS**
- Idioma: **TEXTOS EN INGLÉS**
- Niveles: **25**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**

- **NO COMPATIBLE GB**
- **BATERÍA: SÍ**
- **1 JUGADOR**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 92
De lo más variado. Cada nueva fase no tiene nada que ver con la anterior. Y en cuanto a Wario, no hay más que ver la expresividad.

SONIDO 90
La música mantiene el ambiente de fiesta "pachanguera" y alegre del juego. Claro, que si llevas tres horas de pura fiesta, cansa.

JUGABILIDAD 93
La dificultad no es baja, pero tampoco insuperable. Y menos teniendo en cuenta el fiabilísimo control de Wario en todo momento y situación.

DURACIÓN 95
Una acertada elección para todo aquel que busque un juego desafiante, novedoso, realmente largo, y además simpático.

TOTAL 94

Y de qué manera. Si en su segunda aventura ya dejaba claro que su estilo era lo suficientemente fresco como para sorprender, en la tercera se luce y lo desarrolla hasta la máxima expresión. Wario ha vuelto más gordo, más feo y más divertido.

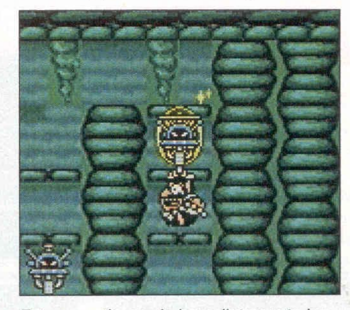
Enemigos, ¿o no?

En las **25 fases** que ofrece el cartucho, Wario tendrá que buscar **cinco cajas de música,** necesarias para acabar la aventura, y, casi lo más importante, **nuevas habilidades** para seguir avanzando. Y es que de eso va la cosa: no es tan importante ajustar el salto, ser un as del impulso o calcular bien el movimiento de aquella plataforma, como más bien aprovechar las habilidades y transformaciones que consigamos para solventar los escollos que aparezcan en nuestro camino. ¿Que qué es eso de las transformaciones? Pues veréis, como ya ocurría en la anterior entrega, **Wario no muere** al topar con los enemigos, sino que sufre transformaciones temporales que le proporcionan nuevos poderes.

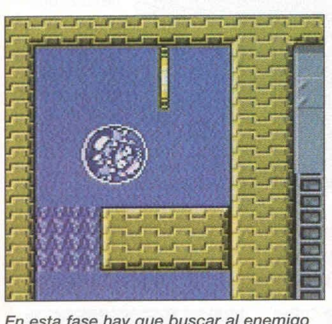
Si añadimos a esto un montón de fases, toques de humor y mucho puzzle, encontraremos un **juegazo largo, divertido por los "caretos" de Wario,** y con un enfoque diferente de las plataformas. Sin duda Wario ha sabido evolucionar y ha encontrado su estilo definitivo, respaldado por un buen apartado técnico y por su enorme bigote.



Un enemigo ha "picado" a Wario, y gracias a su hinchazón puede ascender.



Este aparatito anula inmediatamente los efectos de la hinchazón anterior.



En esta fase hay que buscar al enemigo que nos transforma en burbuja.



Wario siempre ha sido un tipo expresivo, pero esta vez se ha superado. Vean, vean.

¿NO LE GUSTA SU ASPECTO?







Pues péguese de cabeza contra algún enemigo, y a ver qué tal... Al menos a Wario le funciona. Puede transformarse hasta en **doce cosas diferentes,** muchas nuevas y otras de Warioland 2.

PISTA Las plataformas se ven de otra manera cuando Wario está encima. Acostúmbrate a usar el cerebro además de los mandos de tu GBC.

EL QUE TIENE UN COFRE...

Tiene una caja de música, o un bonus, o un nuevo movimiento, todo depende del color del cofre (hay cuatro por fase) y de la llave. Luego podrás salir de esa fase e ir a la siguiente, o volver a entrar y conseguir otro cofrecillo.



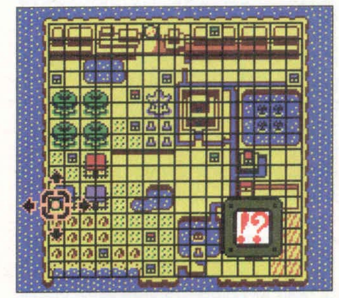
Y colorín enverdido este cuento...

ZELDA DX

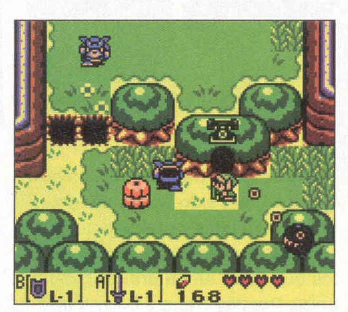
Sobre la base de Link´s Awakening, esta edición especial para Game Boy Color añade 56 colores y una nueva mazmorra a la aventura.

Lo mismo de siempre... ¡bien!

Aunque la historia no haya cambiado desde la versión anterior, y los **puzzles sigan siendo tan ingeniosos, la historia tan envolvente, y la mecánica tan rolera,** no pasa absolutamente nada. Estaremos encantados de reverdecer nuestros laureles en color y con añadidos. Y si aún no has tenido la suerte de que caiga en tus manos, convence a alguien para que te lo compre, o ahorra. Si buscas un **juego irrepetible** por su argumento, adicción, ingenio, e incluso tradición, Link sigue dispuesto a tentarte con su RPG las veces que sea necesario.



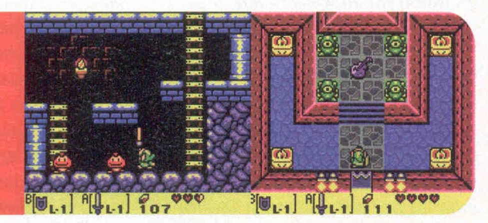
En este mapa transcurre toda la aventura. Pequeño no es, ¿a que no?



En nuestros peregrinajes de un lado a otro de Koholint, tenemos que abrirnos paso entre los monstruos a espadazos.

MAZMORRAS

Las mazmorras tienen su propia forma de hacernos avanzar. Primero debemos encontrar la llave, después resolver los puzzles y, ya en el final, golpear al jefe.



FICHA TÉCNICA

GAME BOY COLOR

- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **NINTENDO**
- Tipo de juego: **ACTION RPG**
- Idioma: **TEXTOS EN INGLÉS**
- Fases: **9 MAZMORRAS**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**

- **COMPATIBLE GB**
- **BATERÍA: SÍ**
- **GAME BOY PRINTER**
- **1 JUGADOR**

TOTAL 91

Plataformas para no iniciados

ALICIA EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS

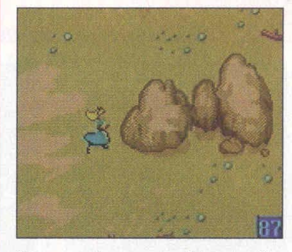
Esta vez ha sido Alicia el personaje de Disney que, acompañada por todos los pobladores de su maravilloso mundo, ha dado el salto hasta la pantalla de nuestra GBC. Y ha llegado con todo el colorido que esperábamos.

Plataformeo y más...

Sí, porque si bien es cierto que la base del cartucho se basa en las **plataformas y saltos,** no sólo vamos a encontrar esto. Algunas de las fases cambian de perspectiva o nos proponen retos que nada tienen que ver con la mecánica predominante en forma de **subjuegos.** Y hablando de pequeños extras, sabed que el juego incorpora opciones como un curioso juego del escondite, donde nos tocará buscar al conejo, o un sorprendente taller de creación de escenas donde podremos situar personajes y decorados para imprimirlos con Game Boy Printer.

Dentro del apartado técnico, cabe destacar los **gráficos, coloristas y bien definidos,** un control agradable, y una ambientación musical bien escogida. Como único pero se puede poner que es **excesivamente fácil,** pero también va dirigido a los más pequeños de la casa.

Y ADEMÁS...

Como opciones especiales, tenéis la versión del escondite del país de las maravillas y el simpático generador de escenas.



Entre fases, escenas como ésta desarrollan la historia.



Los mundos de Alicia son todo colorido y alegría.



Saltos y más saltos para la pobre Alicia. Ayúdala, ¿no?

FICHA TÉCNICA

GAME BOY COLOR

- Compañía: **NINTENDO-DISNEY**
- Desarrollador: **DIGITAL ECLIPSE**
- Tipo de juego: **PLATF.-PUZZLE**
- Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**
- Fases: **4 MEDALLAS DE ORO**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**

- **NO COMPATIBLE GB**
- **BATERÍA: SÍ**
- **GAME BOY PRINTER**
- **1 JUGADOR**

TOTAL 80

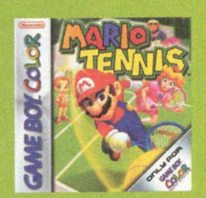
Si tienes Zelda DX y andas perdido, encontrarás una superguía en **Nintendo Acción nos 78, 79 y 80**

¡A éste no hay quien le gane!

MARIO TENNIS

FICHA TÉCNICA







- Compañía: NINTENDO
- Desarrollador: CAMELOT
- Tipo de juego: TENIS
- Idioma: TEXTOS EN INGLÉS
- Tenistas: 36 PERSONAJES
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS



- NO COMPATIBLE GB
- BATERÍA: SÍ
- 1 Ó 2 JUGADORES SIMULTÁNEOS CON CABLE LINK.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 94
Los escenarios podrían ser más vistosos, pero en cuanto a canchas y jugadores, reverencias.

SONIDO 90
Los efectos se parecen poco a sonidos tenísticos, pero el chip da el do de pecho con la música.

JUGABILIDAD 96
Como en N64: cuanto más juegas, más te gusta el control. El reto de ser número 1 atrapa.

DURACIÓN 94
Puede que termines pronto con el rol, pero quedan minijuegos, tenistas secretos, cable link...

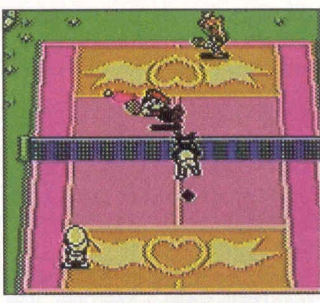
TOTAL 96

Por si las palizas en Nintendo 64 han sido pocas, Mario y compañía prueban suerte en Game Boy Color. No están todos los que eran: en un principio, sólo Luigi, Donkey Kong y Baby Mario son elegibles; y las pistas también se han visto reducidas. Pero tiene un modo rol impresionante.

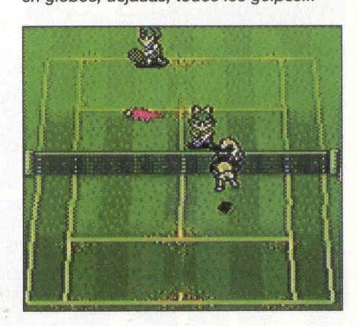
Si no mata, engorda

Si no fuera por la historia, por tener un modo rol, el cartucho sería un juego de tenis más. Muy bueno, por su **control increíblemente fiel y gran apartado técnico,** pero uno más. Lo que hace de Mario Tennis uno de los "inevitables" para GBC es lo adictivo que resulta coger un "pingajillo" de personaje, que no sabe ni coger la raqueta, e ir llevándolo hasta la cima a fuerza de ganar partidos. Este simple planteamiento es conducido por un **desarrollo lleno de enriquecedores detalles,** personajes típicos y diálogos convincentes. Mediante el trato con la gente de la **Academia de tenis** (eres un estudiante) vas aprendiendo nuevas **técnicas de golpeo de la bola** (hay un entrenador específico para globos, otro para mates, dejadas...), de colocación en la pista o compenetración en dobles, que es similar a aprender nuevos poderes en un RPG de los típicos. Vamos, que es como cualquier juego de rol, pero no ganas experiencia luchando contra monstruos, sino jugando al tenis. También tienes **objetos equipables que le dan aún más aire RPG,** aunque se limitan a distintas raquetas y zapatos que irás ganando a medida que subas de nivel, o resolviendo los retos que te plantean muchos de los personajes de la academia. Algunos difíciles en extremo, pero posibles.

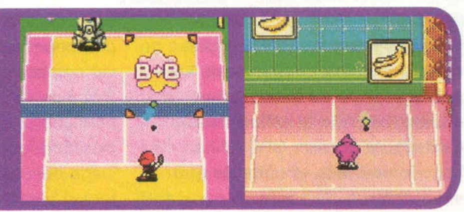
Y cuando hayas acabado, ¿qué? Pues te quedan **los partidos por cable Link,** descubrir todos los personajes que guarda el cartucho (sólo cinco de ellos son héroes de Nintendo, ¡pero tienes otros treinta chavales para escoger!), canchas que irás ganando también a medida que avances; y los minijuegos, que en un principio son tres, pero hay otros dos ocultos. Vamos, que **no hay otro tenis con mejor control ni mayor duración.** Flipante.



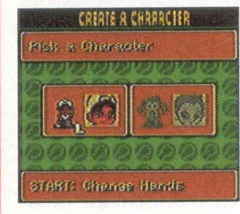
Para llegar a jugar contra Mario tendrás que convertirte en un verdadero experto en globos, dejadas, todos los golpes...

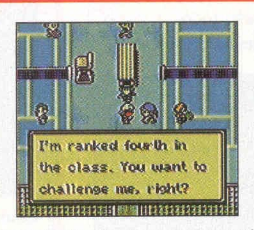


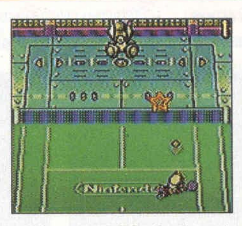
¡NO TENGO CASI TIEMPO!
Pero quieres jugar, ¿no? Entonces métete en uno de los tres divertidos minijuegos. Duran dos minutitos y, si ganas, hay premios.



TÚ LOS CRÍAS Y ELLOS SE JUNTAN









Para comenzar tu aventura, debes elegir entre nene o nena tenista. Una vez asignado el nombre (Sapínez) y el del compañero para jugar a dobles (Gonínez), toca ir por la academia retando a los de más bajo nivel, ganando experiencia en partidos y máquinas de entrenamiento. Una vez en la cima, habiendo ganado todo, ronda por la academia: ¡aún quedan sorpresas!

Los peligros de ser inmortal

WARIOLAND 2

El hombre de la gorra amarilla y la nariz "patatera" comenzó a abrirse camino en nuestros corazoncillos con este magnífico título. Como antagonista de Mario, este personaje, además de darle la vuelta a la "M" de la gorra, sigue en su papel de malote. Por ello ha decidido reunir todas las moneditas de su tesoro y hacer un recuento general, pero están un poco esparcidas...

Y lo puso todo perdido

Ahora resulta que sus monedas andan escondidas por todo el reino y le toca "pateárselo" de una punta a otra saltando de plataforma en plataforma. Y va a ser una **travesía realmente larga,** puesto que no hay un camino lineal, sino que tendremos que escoger entre ir a un nivel o a otro, volver atrás para visitar aquel que nos dejamos,... un palizón vamos. Y, para seguir con su toque personal, **"Wario" no puede morir.** Lo que ocurre es que al ser atacado por los enemigos **sufrirá transformaciones** (planicie, hinchazón, enanez...) que le proporcionarán nuevas habilidades.

En resumen, un plataformas con **buen nivel técnico** y un planteamiento innovador y diferente.





Las zonas secretas contienen tesoritos ricos que aumentan nuestra hacienda.



El tratamiento gráfico está a la altura del nivel jugable: brillante en ambos casos.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY COLOR



- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **NINTENDO**
- Tipo de juego: **PLATAFORMAS**
- Idioma: **TEXTOS EN INGLÉS**
- Fases: **52 NIVELES 12 FASES, 2 SUBJUEGOS**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**

- **COMPATIBLE GB**
- **BATERÍA: SÍ**
- **1 JUGADOR**

TOTAL 90

¡Sí, sí, a esto también sé jugar!

MARIO GOLF

El golf, deporte elitista de toda la vida, se acerca a todos nosotros de manos de un fontanero. Y, como siempre, Mario se deja de zarandajas y presenta su propia versión simplificada del tema, jugable cien por cien, y con unos toquecitos de rol.

El cruzado "golferas"

Apartedel comienzo rápido, para echarse esas partiditas efímeras que cualquier usuario de GBC conocerá de sobra, tenemos el interesante **modo Rol, en el que participamos en campeonatos, somos retados en duelo,** o tenemos que cumplir ciertos retos especiales. Además, en el transcurso de la aventura nuestro personaje podrá **incrementar sus habilidades y adquirir nuevos palos.** El punto de aventura necesario para no aburrir, vamos.

Pero todo esto se iría al traste si el control no fuese realmente preciso o si la jugabilidad fallase en algún punto. Pues bien, esto no pasa en Mario Golf. Si mantenemos nuestra concentración al máximo (jugable no es lo mismo que fácil), seremos capaces de dar cualquier golpe con tan sólo parar el puntero en el lugar adecuado. Eso sí, para aprovecharlo bien, tendrás que **repasar tu inglés.**

Para golpear la bola tenemos esta otra vista.



Ohhh, "nuestra pequeña" Aurelio en el nivel 23 ya...

La vista aérea nos permite saber hacia dónde tiramos.

EL CREADOR

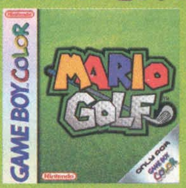




Nada que ver con la religión, es que al comenzar la aventura podrás escoger el nombre, sexo, y apariencia de tu personaje.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY COLOR



- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **CAMELOT**
- Tipo de juego: **GOLF**
- Idioma: **TEXTOS EN INGLÉS**
- Tenistas: **CINCO CLUBES**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**

- **NO COMPATIBLE GB**
- **BATERÍA: SÍ**
- **1 Ó 2 JUGADORES SIMULTÁNEOS CON CABLE LINK.**

TOTAL 93

Si quieres ser un maestro en Mario Tennis, y conocer sus mejores trucos, lee Nintendo Acción nº 102

Éste sí que no podía faltar

TETRIS DX

FICHA TÉCNICA

GAME BOY COLOR



- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **NINTENDO**
- Tipo de juego: **TETRIS**
- Idioma: **TEXTOS EN INGLÉS**
- Modos: **4**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**

- **COMPATIBLE GB**
- **BATERÍA: SÍ**
- **1 Ó 2 JUGADORES SIMULTÁNEOS CON CABLE LINK.**

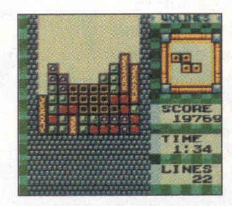
TOTAL 92

Game Boy Color recibe la más avanzada entrega de Tetris, y esta vez "de luxe". El primer "luxe" es por supuesto el color, que inunda la pantalla desde la primera partida.

El mejor pero no inmejorable

Además, las opciones de juego se han visto aumentadas a **cuatro modos:** "Marathon", que consiste en hacer líneas hasta que el cuerpo aguante; "Ultra", donde debes conseguir un máximo de puntos en tres minutos; "40 lines", que cronometra el tiempo que tardas en hacer 40 líneas; y "Vs. Com", donde el reto es hacer líneas hasta llenar la barra vertical de la parte izquierda de la pantalla. Con relación a la anterior entrega de Tetris, seguimos teniendo la opción de elegir nivel de dificultad, y cinco alturas en los modos que lo permiten, con lo que se ajusta a todo tipo de inteligencia.

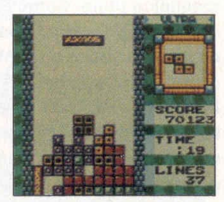
En resumen, Tetris DX **es el mejor Tetris publicado hasta ahora para GB,** pero sería una obra maestra si hubiera recogido los modos de juego de anteriores Tetris, como los puzzles del insigne Tetris Plus.



Las cosas se ponen mal cuando el suelo sube.



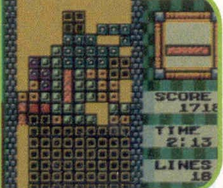
Tu aquí, tú allí, y túuu... ¡no así no, date la vuelta!



Prueba tu habilidad poniéndole tiempo al tema.

¡TETRISMAN!
El buen jugador sabrá que hay que ir a por el Tetris (4 líneas a la vez). A veces sale bien (izquierda), y otras llega un poco tarde la ficha larga (derecha).





En mis tiempos, con dos trapos y un palo...

GAME & WATCH GALLERY 3

FICHA TÉCNICA

GAME BOY COLOR





- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **NINTENDO**
- Tipo de juego: **ARCADE**
- Idioma: **TEXTOS EN INGLÉS**
- Niveles: **10 MINIJUEGOS**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**



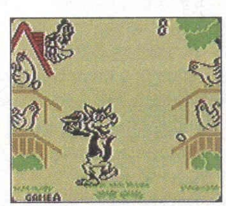
- **COMPATIBLE GB**
- **BATERÍA: SÍ**
- **1 JUGADOR**

TOTAL 90

Quite, quite abuelo. No nos vamos a ir tan atrás. Nos quedaremos en aquellas maquinitas de LCD que tanto entretuvieron en su tiempo. Ahora vuelven a GBC, en su modo original y otro mejorado, para que los jovenzuelos se enteren de que, aunque simples, enganchaban.

Un pedacito de historia

Podéis disfrutar de hasta **diez juegos diferentes (cinco en su versión moderna y los mismos cinco en versión original)** en los que priman la **jugabilidad** y la capacidad de pegarnos a la pantalla. Los gráficos y sonidos son anticuados (aunque las nuevas versiones tienen mucha mejor pinta), pero la forma de retar al jugador puede entretener tanto a los "viejillos" como a nuevos jugadores. Mejor aún si eres de los "peques", porque te lo pasarás pipa.



"Egg" trata de recoger huevos con un sombrero.

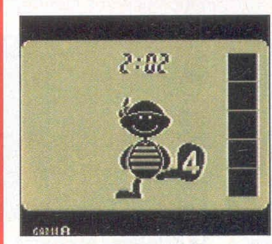


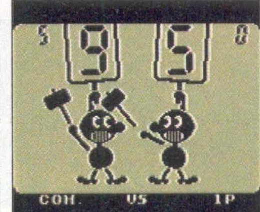
"Turtle Bridge" aparece mucho más bonito en GBC.



En "Donkey Kong" el malo de turno es...¡Mario!

NO SE VAYAN TODAVÍA...





Porque, al conseguir un número determinado de estrellas iremos sacando nuevos juegos, como "Flag Man" y "Lion".

Tener una Game Boy está muy bien, sí. Pero si no tienes los accesorios necesarios, quizá no disfrutes lo mismo con sus juegos. ¿Acaso crees que puedes ser el mejor entrenador Pokémon sin un cable Game Link? Y, ¿no te molaría tener más objetos Pokémon a cambio de darte un paseo? Pues entonces, lee esto...

POKéMON PIKACHU COLOR



Pokémon Pikachu Color incluye un **podómetro, un Pikachu al que cuidar a base de watts, pantalla en color y puerto de infrarrojos.** ¿Sabes lo que es un podómetro? Pues no, no mide los pies, sino los **pasos.** Tú lo compras, lo sacas de la caja, se lo enseñas a tu mamá con amable gesto (paso opcional), te lo cuelgas de un bolsillo, y a caminar como un peregrino (paso obligatorio). Por cada 20 pasitos que des con él encima, ganarás 1 watt. **Y tú decides qué hacer con los watts, dárselos a Pikachu (se alimenta de ellos), o intentar aumentar su cantidad mediante un minijuego de azar** en el que debes adivinar si la carta que enseñará Pikachu será mayor o menor que la anterior. ¡¡Puedes hacerte de oro!!

¿Ya andas liado con los nuevos Pokémon Oro y Plata? Seguro que sí. Pues es el momento de facilitarte las cosas. **Mediante los infrarrojos de Pokémon Pikachu Color, puedes convertir tus watts en objetos propios de Pokémon Oro y Plata.** Por ejemplo, llegas del cole con tus watts recién recolectados, enciendes tu GBC con Pokémon y pones el PPC frente al puerto de infrarrojos para ver si ganas una Baya, Éter, una Súper Ball... Prueba diferentes cantidades porque, **cuantos más watts transfieras, mejor será el objeto que consigas en Pokémon Oro o Plata.**

CABLE GAME LINK

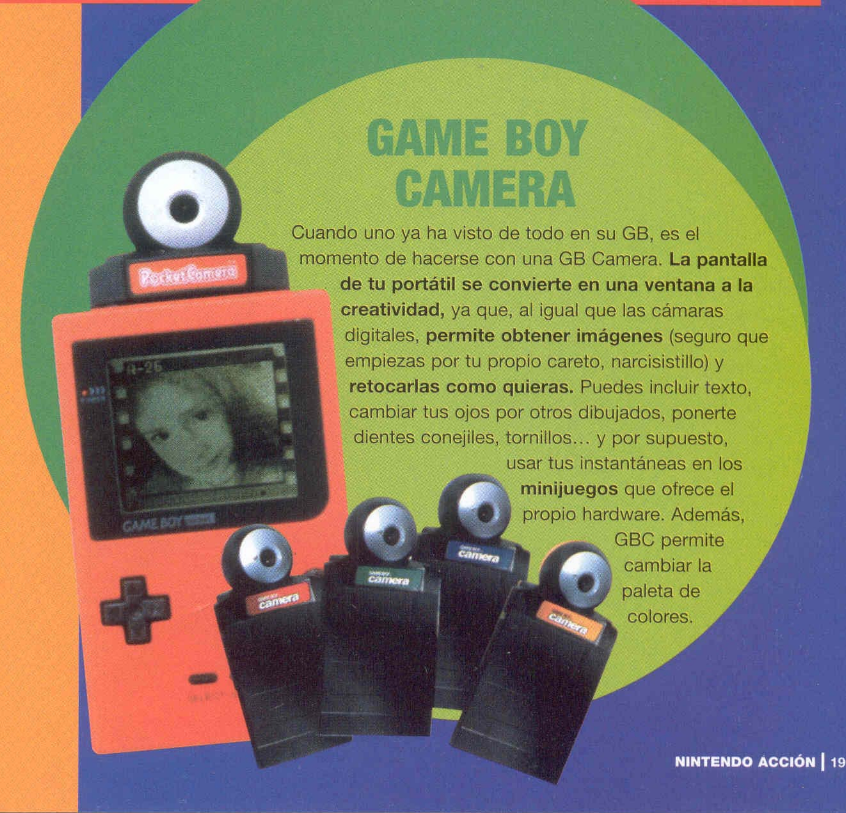


Sí, a lo mejor eres el mejor entrenador de Pokémon del mundo, nadie lo niega, pero sin un cable Game Link, no podrás demostrarlo. **Para conseguir todos los Pokémon, tanto de las ediciones Roja/Azul/Amarilla como de los nuevos, tienes que intercambiarlos.** Una vez los tengas todos, ya puedes decir que **eres un maestro.** Y tocará demostrarlo en lucha contra otros entrenadores, para lo que también necesitarás el Game Link.

Por supuesto, hay muchos más juegos que lo utilizan, como **Super Mario Bros. o el genial Perfect Dark.** El primero os permitirá ver quién es mejor en un mismo nivel, controlando a Mario o a Luigi. Perfect Dark ofrece cuatro modos tipo Quake. ¡Flipante!

GAME BOY CAMERA

Cuando uno ya ha visto de todo en su GB, es el momento de hacerse con una GB Camera. **La pantalla de tu portátil se convierte en una ventana a la creatividad,** ya que, al igual que las cámaras digitales, **permite obtener imágenes** (seguro que empiezas por tu propio careto, narcisistillo) y **retocarlas como quieras.** Puedes incluir texto, cambiar tus ojos por otros dibujados, ponerte dientes conejiles, tornillos... y por supuesto, usar tus instantáneas en los **minijuegos** que ofrece el propio hardware. Además, GBC permite cambiar la paleta de colores.




Nintendo®
Acción
#158
TOTODILE
#159
CROCONAW
#160 FERALIGATR
© 1995-2001 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK Inc.
™ & ® are trademarks of Nintendo Co. Ltd. © 1995-2001 Nintendo.